

Carlos Jorge Enriquez Morales

“Vinculación entre patrimonio y las tecnologías de la información y la comunicación”

p. 30-34

De los métodos y las maneras

Número 1

Coordinador de la obra

Dr. José Iván Gustavo Garmendia Ramírez

Compilación y Diseño editorial

Mtra. Sandra Rodríguez Mondragón

DCG. Martín Lucas Flores Carapia

México

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

Coordinación de Posgrado de

Ciencias y Artes para el Diseño

Primera edición impresa: **2018**

Primera edición electrónica en pdf: **2018**

<http://hdl.handle.net/11191/6136>

ISBN de la colección en versión impresa: **978-607-28-1322-9**

ISBN No. 1 versión impresa: **978-607-28-1323-6**

ISBN de la colección en versión electrónica: **978-607-28-1326-7**

ISBN No. 1 versión electrónica: **978-607-28-1327-4**



Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

2020: Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, Coordinación de Posgrado de Ciencias y Artes para el Diseño. Se autoriza la consulta, descarga y reproducción con fines académicos y no comerciales o de lucro, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica. Para usos con otros fines se requiere autorización expresa de la institución.

**Universidad
Autónoma
Metropolitana**

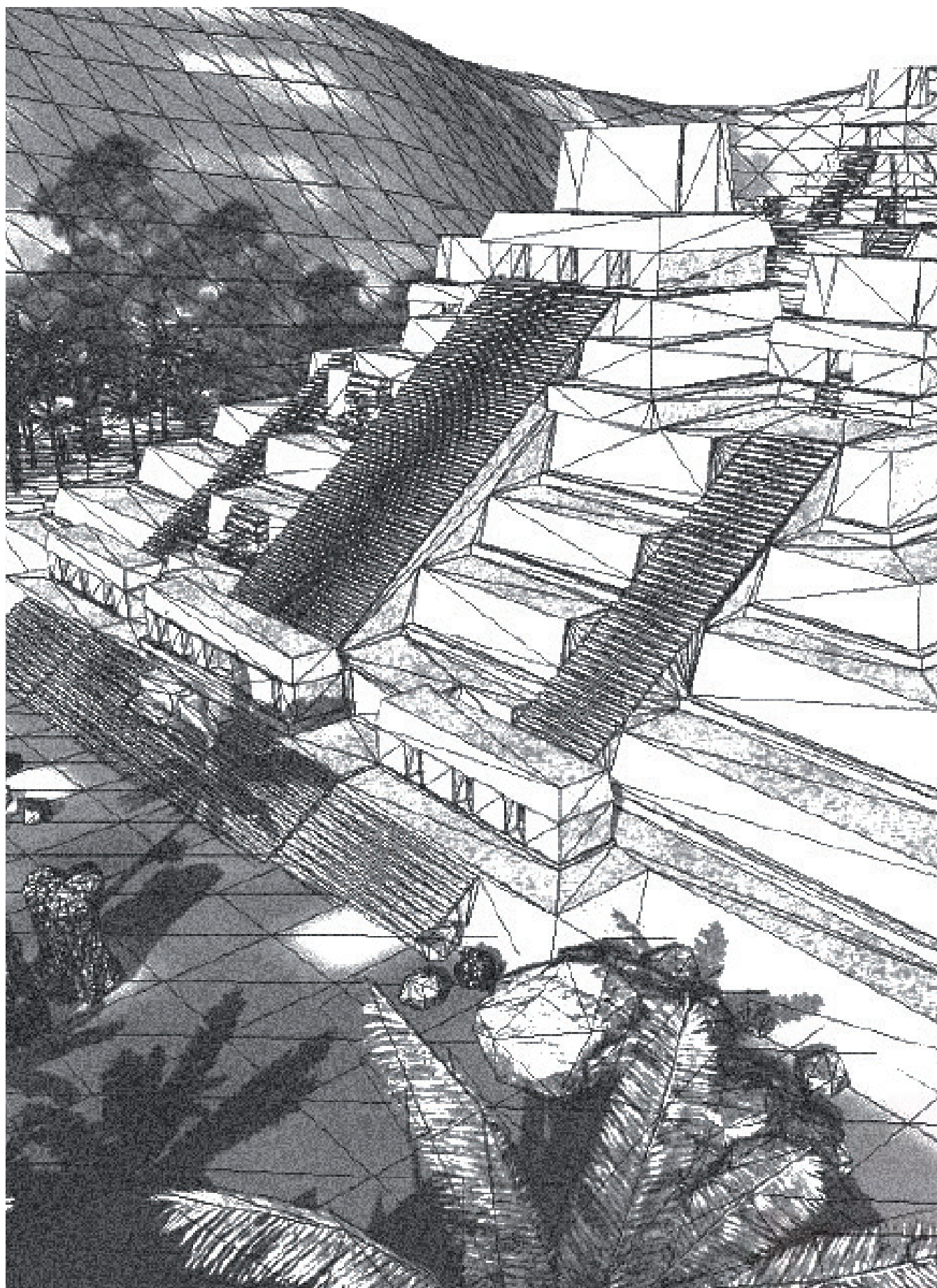


Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño

**Cordinación de
Posgrado CyAD**



Vinculación entre patrimonio y las tecnologías de la información y la comunicación

Carlos Jorge Enriquez Morales

Los museos tienden a ser cada día más digitales e interactivos y con menos piezas físicas, ejemplos se pueden observar en el Museo Interactivo de Economía (MIDE) 2006, Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) 2008, Museo Rufino Tamayo remodelación 2012, Museo Memoria y Tolerancia (MYT) 1999, entre otros. Así como el auge de los museos virtuales y la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la documentación, conservación y difusión del patrimonio.

Estas tendencias de los museos a ser cada día más virtuales se pueden observar en su acervo, este cuenta con el diseño de material digitalizado, multimedia, interactivos, instalaciones, etcétera; y en la manera de mostrar estos materiales, ya sea en: computadoras, proyectores, pantallas táctil, pantallas de gran formato, tabletas, lentes de realidad aumentada, lentes de realidad virtual, lentes inmersivos, sonido digital, etcétera. Es decir, la intención es hacerlo coautor de la obra, así como trasladar al usuario a lugares virtuales ficticios.

La vinculación entre las TIC y el patrimonio es cada día más estrecha, ya que la mundialización/globalización obliga a los países a tener cada día más vínculos económicos sociales, políticos, humanos y culturales. La propia evolución de las sociedades marcan que, el modelo para el desarrollo de una comunidad, estado, pueblo y país en la mundialización/globalización; quien permanezca estático dejará atrás oportunidades de desarrollo.

Tomando en cuenta estos aspectos, es necesario mencionar que es importante vincular el Patrimonio de México con las TIC, ya sea documentando (por medio de la investigación digital), conservando (por medio de presentaciones digitales) y la difusión (por medio de representaciones digitales).

Si se toma en cuenta que el Patrimonio de México es muy amplio y es parte de su identidad, ejemplo de ello son los 31 sitios de interés nombrados como patrimonio mundial por el Centro Mundial de Patrimonio (World Heritage Center) UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization).

Ejemplo de ello son: Paisaje de Agave y antiguas instalaciones del Tequila, La antigua ciudad Maya de Calakmul, Zona de monumentos arqueológicos de Xochicalco, etcétera. Todos ellos elementos tangibles, pero también podemos encontrar patrimonio intangible, muestra de ello son: sus festejos, La Fiesta Charra, El Mariachi, La Fiesta del Día de Muertos, La cocina tradicional mexicana, Los voladores de Papantla, La fiesta de los Parachicos, etcétera.

Para comprender con más claridad entendamos lo que es "Patrimonio". La definición de patrimonio dice que es un conjunto de bienes tangibles e intangibles como pertenencias físicas, casa, muebles, ropa, joyas, etcétera y que sus derechos le pertenecen a una determinada persona, ahora pensemos en los bienes de un país, como; cultura, territorio, construcciones, etcétera.

Además de ser un bien para la sociedad, país, etcétera; es un elemento muy importante para generar identidad en los sujetos.

A su vez la “identidad” se puede mostrar como pertenencia, identificación a valores, pertenencia a cosas, pertenencia regional a límites territoriales, adhesión a etnias, religión, lenguas, cultura y patrimonio; También identidades más simples como la identidad a una marca, a una tienda de ropa, a un producto, etcétera. Según la “Pirámide de las necesidades de Maslow”. La identidad es parte importante dentro de las necesidades humanas y se coloca en el tercer peldaño o nivel medio de la pirámide. Por supuesto que la historia toma un papel importante en este proceso identidad. Escalante (2012:13) considera que “la historia siempre es para saber quiénes somos, para no repetir errores, para conocer nuestra verdadera identidad”.

A pesar de las tendencias entre las personas buscar más la satisfacción personal, que se traduce en ruptura de vínculos y poco compromiso, así como la creciente destrucción de identidad por los procesos de la evolución como los son: colonización, mundialización/globalización, migración, individualismo, desterritorialización, TIC, virtualización, cyberspacio, entre otros. Estos nuevos aspectos forman parte de los nuevos modelos de relacionarse del ser humano “mover sin moverse”, habitar y relacionarse entre las comunidades virtuales del cyberspacio. Es decir vivir simultáneamente entre lo real y lo virtual, así como trasladándose de un sitio a otro.

Retomando la vinculación entre las TIC y el patrimonio, en México; se observan varios problemas como:

- Difusión del patrimonio.
- Sitios arqueológicos en resguardo.
- Zonas arqueológicas sin acceso y desconocidas por los visitantes.
- Personas con algún tipo de discapacidad no pueden recorrer las zonas arqueológicas.
- Consulta y aprendizaje.

Parte de la vinculación de las TIC y patrimonio y atendiendo a los cambios y tendencias de los museos, surgen instituciones y organizaciones internacionales que protegen y proponen normas para proteger el patrimonio; así como intentan solucionar los problemas mencionados. Estas instituciones son: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), ICOM (International

Council of Museums) y la UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) entre otras.

CONACYT es la institución mexicana que apoya la ciencia y la tecnología. Esta institución nos dice que “está demostrado que existe una relación positiva entre la generación y explotación del conocimiento y el desarrollo económico de los países” (CONACYT, 2013). Por ello el CONACYT se encarga en desarrollar, capacitar e innovar. “Generar nuevos productos, diseños, procesos, servicios, métodos u organizaciones o de incrementar valor a los existentes” (CONACYT, 2013).

Es así como el CONACYT se ocupa de apoyar a las instituciones, individuos y empresas para lograr una ventaja competitiva ante la economía, para alcanzar crecimiento. Además de contar con el Sistema de Centros CONACYT formado por 27 instituciones de investigación dentro de las principales áreas de conocimiento científico y tecnológico. También cuenta con el Sistema Nacional de Investigadores formado por miembros de todas las disciplinas científicas del país, cuya función es promover y fortalecer por medio de evaluaciones la calidad de la investigación científica y tecnológica y la ovacionan que se genera en el país.

Es decir se encarga de divulgar la ciencia y la tecnología, impulsar la cooperación internacional, fomentar la tecnología, generación de conocimiento, vincular la ciencia y tecnología con el sector productivo, crear mecanismo para que el sector privado contribuya en el desarrollo científico y tecnológico, incentivar la investigación científica y tecnológica, etcétera.

El ICOM fue creado en 1946 por profesionales de los museos con una red de 30 mil museos y profesionales de museos que representan la comunidad internacional. Cuenta con presencia en 137 países, en las Naciones Unidas y juega un papel relevante en asuntos deontológicos. La principal aportación del ICOM es el código de ética llamado “Código de Deontología del ICOM para los Museos”, el cual establece normas mínimas de conducta y práctica profesional para los museos y su personal; puntos importantes de este código de ética son:

- Garantizar la protección, documentación y promoción del patrimonio.
- Las colecciones son para beneficio de la sociedad y de su desarrollo.
- Los museos crean y profundizan conocimientos.
- Gestión del conocimiento, patrimonio natural y cultural.

- Trabajan en estrecha colaboración con las comunidades y su patrimonio.
- Actuar con legalidad.
- Actuar con profesionalidad.

Como se puede ver en los puntos anteriores, las acciones importantes son: protección, documentación y promoción del patrimonio natural, cultural tangible e intangible, para generar conocimientos y beneficios públicos. A partir de presentaciones, exposiciones y otros recursos, como los medios digitales, siempre siguiendo un código de ética y profesionalismo.

La conservación del patrimonio es la serie de acciones que se llevan a cabo para mantener en buen estado un sitio arquitectónico, histórico, arqueológico y natural; con el fin de preservar el valor de los sitios e impulsar el desarrollo de las comunidades, agregando un valor social para que se involucren en su conservación. La UNESCO cuenta con el tratado internacional firmado en el año de 1972 en la 17a reunión en París, llamado “Convención Sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural”, cuya finalidad radica en promover la firma de tratados entre los países para asegurar la protección del patrimonio.

Sumando otra serie de tratados o cartas cuya misión es conservar y salvaguardar el patrimonio, generando un marco normativo y legal, que se deberá de tomar en cuenta para la conservación del patrimonio y generación de contenidos donde interviene las TIC estos documentos son; Carta de Sevilla “Carta Internacional de Arqueología Virtual” (2008), Carta ICOMOS “Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural” (2008), La Carta de Londres “Para el Uso de la Visualización Tridimensional en la Investigación y Divulgación del Patrimonio Cultural” (2006), La Carta de Cracovia “Principios para la Conservación del Patrimonio Construido” (2000) y Documento de Nara sobre la Autenticidad (1994).

- Respeto pleno a los valores sociales y culturales de todas las sociedades.
- Toma en cuenta la autenticidad en la preservación.
- La conservación debe basarse en una amplia gama de opciones técnicas apropiadas.
- Deben de participar todas las disciplinas pertinentes durante el proceso.
- Se deben potenciar el uso de modernas tecnologías.

- Definir criterios y principios para el uso de visualización tridimensional.
- Promover el rigor intelectual y técnico en las metodologías de desarrollo.
- Definir los criterios y principios básicos de interpretación y presentación del patrimonio.
- Adecuada comunicación de contenidos.
- Suma de herramientas para la correcta comprensión de los contenidos.
- Gestionar el patrimonio aprovechando las TIC.
- Establece principios básicos para el uso de las TIC en visualizaciones arqueológicas.

Algunos puntos significativos de las cartas, la inserción del las TIC en la conservación patrimonial y difusión, estas cartas y normativas surgen como respuesta a las tendencia de los nuevos museos y la digitalización de su acervo cultural para preservar la historia. Definen criterios, dictan normas, gestionan y establecen principios para la vinculación entre las TIC y el patrimonio.

Los esfuerzos y programas son muchos, no siempre lo mas adecuado. Programas surgen con buenas intenciones pero se convierten en malas experiencias, entre sus causa la fragilidad de los destinos por ello, particularmente en el caso de esta investigación uno de los objetivos es complementar la experiencia del usuario con el recorrido de un Entorno Virtual sin dañar los sitios respetando la cultura y los entornos.

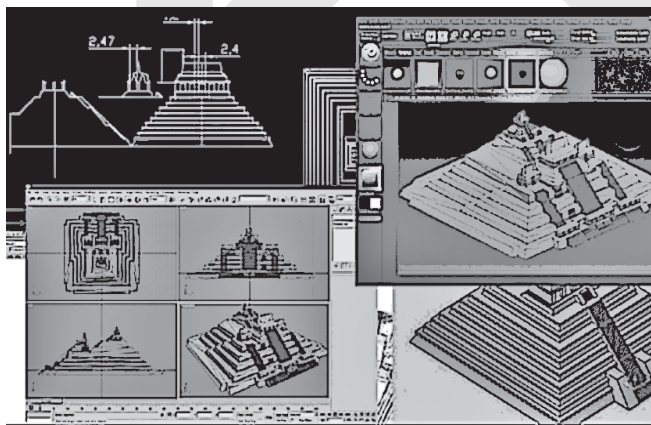
La promoción del turismo ha sido importante en las administraciones presidenciales, se han realizado obras y otorgado apoyos a las zonas arqueológicas de mayor desarrollo, la SECTUR (Secretaria de Turismo) y el INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia) han apoyado en recursos económicos, infraestructura e investigación a zonas arqueológicas, museos y santuarios, dentro de las zonas arqueológicas mas importantes en México que reciben apoyos podemos encontrar: Chichen-Itzá, Cantona, Cañada de la Virgen, Cacaxtla, Chalchihuites, Dainzú, El Zapotal, etcétera.

No obstante podemos entender que el turismo actual no solamente se limita a playa y sol, son muchas las vertientes, sobre las cuales se puede desarrollar un producto para su desarrollo, como el valor añadido que se puede sumar a un sitio arqueológico para impulsar la economía local, siempre tomando en cuenta los lineamientos de ética ya mencionados.

Tomando en cuenta que también existen aspectos negativos, como los mega proyectos de turismo en México. El caso Cancún, donde la densidad ha superado los servicios y la mala planeación ha provocado desastres en la biodiversidad de la zona, claro ejemplo es el huracán Wilma¹ que en 2005 provoco pérdidas económicas de 30 millones de pesos para la presidencia y 50 millones de pesos para las aseguradoras las olas generadas y entre 590 y 1637 mm de lluvia que devastaron playa, manglares, cadenas de arrecifes e infraestructura².

Un ejemplo mas es la tienda de Walmart en Teotihuacán; La construcción de ella parte de la corrupción con sobornos de hasta 52,000 dólares para cambiar el tipo de uso de suelo y aceptados por autoridades mexicanas³. Documentado en diciembre del 2012 por el New York Times en su sitio de internet.

Lugares como la rivera maya el llamado “Dragon Mart”, con poca o nula información por parte de las autoridades, este proyecto esta diseñado para atraer turismo pero hasta el momento lo único que se ha hecho es desbastar con flora y fauna del lugar.



1 Huracán numero 12 de la temporada 2005, clase V, vientos hasta 280 km/h (CONAGUA – Servicio Meteorológico Nacional, 2005)

2 Cifras oficiales del resumen del huracán “Wilma” octubre, 2005. (CONAGUA – Servicio Meteorológico Nacional, 2005)

3 Uso de suelo es la tipología que tiene cada zona, región o local, puede ser: habitacional, comercial, recreación, reserva y conservación. Dicha tipología es determinada por los gobiernos de los estados, y las diversas secretarías como: La Secretaría de Desarrollo Urbano, la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales (SEMARNAT), entre otros.

Bibliografía

Escalante, Fernando., Kelley, Robin., Bartra, Roger & Subrahmanyam, Sanjay. (2002) Identidad, nuestra preclara obsesión. Un diálogo y algo más: Mesa redonda virtual, moderador Mauricio Tenorio Trillo.

CONACYT. (2013) Páginas – Bienvenidos – Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. [En línea] [Último acceso: 25/03/13] <http://www.conacyt.gob.mx>